

игры для детей дошкольного возраста

- в каждой игре обращать внимание детей на героев, которые задействованы в действии.

- желательно вспомнить сказки, в которых есть выбранные герои.



«Гуси-лебеди»

Возраст: 5-7 лет.

Инвентарь: Гимнастические скамейки

Описание игры. Все дети это «гуси-лебеди». На одной стороне площадки чертят дом, где живут пастух (воспитатель) и гуси, на другой – живёт волк под горой (инструктор). Пастух выпускает гусей в поле погулять, зелёной травки пощипать. Через некоторое время пастух зовёт гусей: «*Гуси-гуси*» Гуси отвечают: «*Га-га-га!*». П.: «*Есть хотите?*» Г.: «*Да-да-да!*» П.: «*Так летите же домой!*» Г.: «*Нам нельзя, серый волк под горой, не пускает нас домой!*» П.: «*Так летите, как хотите, только крылья берегите*».

Примечание: Гуси должны «летать» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «… домой».

Волк ловит гусей только до линии дома. Гуси пробегают между скамейками (по тропе), не запрыгивая на них и не перепрыгивая через них. Отмечается волк, который поймал большее количество гусей и гуси, которые не были пойманы.

Особенности игры: Игра подвижная с бегом. Способствовать развитию ловкости и быстроты.

«Иванка»

Возраст: от 5 лет;

Инвентарь: Мяч маленького диаметра, шнур или мелок;

Описание игры: На игровой площадке чертят круг диаметром 5 - 10 м. Это лес, а в середине обруч — это дом лесовика. В обруч помещают «Иванку» и выбирают лесовика. Остальные «лебеди». Лебеди, залетая в лес, пробуют забрать Иванку, а лесовик — поймать лебедей рукой. Лебедь, которому удается вывести из леса Иванку, сам становится лесовиком, и игра начинается сначала.

Примечания: Забегать в дом лесовика нельзя. Пойманные лебеди выбывают из игры до смены ролей. Лесовик не

имеет права выходить из леса и все время стоять возле дома, он должен двигаться по площадке.

Особенности игры: Игра подвижная, с бегом. Развитие скоростно-силовой выносливости, внимания, укрепление опорно-двигательного аппарата.

«Колдуны»

Возраст: от 5 лет.

Инвентарь: нет.

Описание игры: Число игроков не ограничено. Выбирают 2 - 3-х водящих – «колдуны», которые, бегая, стараются осалить всех игроков. Осаленные игроки останавливаются на месте, держа руки в стороны. Остальные игроки могут выручить «заколдованных» игроков касанием руки.

Примечания: Игра проводится на время или до того момента когда все игроки будут осалены. Затем выбирают других водящих. Можно предложить

осаленным игрокам собираться в одном месте (круг, квадрат).

Особенности игры: Игра подвижная, с бегом. Развитие скоростно-силовой выносливости, внимания, укрепление опорно-двигательного аппарата.

«Баба Яга»

Возраст: от 5 лет.

Инвентарь: нет.

Описание игры: Дети создают круг, в нём стоит «Баба Яга», у неё помело (веточка или султанчик). Дети двигаются по кругу и приговаривают:

Бабка Ёжка, костяная ножка,

С печки упала, ножку сломала!

А потом и говорит: «У меня нога болит!»

Пошла на улицу - раздавила курицу.

Пошла на базар - раздавила самовар,

Пошла на лужайку - раздавила зайку.

Дети разбегаются, а Баба-Яга прыгает на одной ноге, пытается осалить детей своим помелом, не выбегая за круг. «Бабой Ягой» становится тот, кого ведущий осалит.

Примечания: Следить, чтобы дети не толкались.

Особенности игры: Игра подвижная, с бегом и прыжками. Развитие скоростно-силовых качеств, внимания, укрепление м-ц нижних конечностей.

«Тяни-толкай»

Возраст: от 6 лет.

Инвентарь: нет.

Описание игры: Тяни-толкай — это животное с головами с обеих сторон туловища. Игроки, сцепившись руками и встав спиной, друг к другу, образуют это сказочное животное. На земле чертятся две линии на расстоянии

нескольких метров. Пары встают на одну из линий. Тот, кто стоит спиной, мешает продвижению, тормозя пару.

По команде ведущего: **«Тяни-толкай!»**, начинают двигаться в сторону второй линии. Достигнув второй полосы, пара начинает путь в обратную сторону, не разворачиваясь.

Примечания: Становиться можно по-разному: боком или прямо, лицом к линии. Побеждает тот, кому удалось коснуться черты.

Особенности игры: Игра подвижная, с элементами борьбы. Развивает выносливость, ловкость и силу, смекалку.

«Властелин колец»

Возраст: от 5 лет.

Инвентарь: Кольцебросы.

Описание игры: Кольцебросы вешают на стену или ставят вертикально. Игроки по очереди встают на определенное

расстояние от кольцеброса и бросают кольца таким образом, чтобы каждое из них попало на колышек.

За каждый удачный бросок участники получают определенное количество очков. Оно зависит как от расстояния до мишени, так и от диаметра кольца. За неудачный бросок игрок не получает ничего. В конце игры подводятся итоги. Победителем становится тот, кто набирает больше очков – «Властелин колец».

Примечания: Для усложнения можно ограничить способы броска. Бросать можно только от условной линии. Заступ за линию – штрафное очко.

Особенности игры: Игра средней подвижности, с метанием. Развитие глазомера и координационных способностей.

«Заколдованный замок»

Возраст: от 5 лет.

Инвентарь: повязки на глаза.

Описание игры: Выбирается «замок» - это может быть, например, любое дерево или стена. Около «замка» располагаются главные ворота в него.

Дети делятся на две команды. Возле «главных ворот» выставляется стража – двое ребят из второй команды. Глаза игроков второй команды должны быть закрыты. Остальные игроки этой команды произвольно располагаются на игровой площадке перед «замком».

Игроки первой команды должны расколдовать «замок». Они бесшумно двигаются к «главным воротам». Их задача – неслышно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до «замка». Тогда игра считается завершенной.

Задача игроков второй команды – с завязанными глазами осалить тех, кто движется к «замку». Осаленные дети выбывают из игры. По окончании игры ребята меняются ролями.

Примечания: Следить, чтобы дети не подсматривали.

Можно усложнить, задав определенный способ передвижения (в полуприсяде, на четвереньках и т.п.).

«Водяной»

Возраст: от 5 лет.

Инвентарь: повязка на глаза, маска водяного.

Описание игры: Водящий сидит в центре круга, закрыв глаза. Остальные играющие двигаются по кругу со словами:

Водяной, водяной,
Что сидишь ты под водой,
Выгляни на чуточку,
На одну минуточку.

Круг останавливается. Водяной встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Его задача – определить, кто перед ним. Водяной может трогать стоящего перед ним игрока. Если водящий угадает, кто находится перед ним, то он меняется своей ролью с тем, кого угадал.

Примечания: Водяному нельзя трогать голову игрока.

следить, чтобы остальные игроки не подсказывали водящему.

Особенности игры: Игра малоподвижная. Способствует формированию образного мышления, внимания и памяти.

«Хвост дракона»

Возраст: от 5 лет.

Инвентарь: нет или маска дракона.

Описание игры: Игроки выстраиваются в колонну, крепко держась за талию друг друга. Таким образом, получается фигура, условно напоминающая дракона – с головой и хвостом. Задача первого игрока (головы дракона) – поймать последнего (хвост дракона), а задача последнего игрока – увернуться и не дать себя поймать. Если «голове» удалось поймать «хвост», они меняются ролями. После окончания игры игроки уходят в середину колонны, а второй и предпоследний игроки становятся «головой» и «хвостом».

Примечания: Следить, чтобы остальные игроки не расцеплялись.

Особенности игры: Игра подвижная, с бегом и прыжками. Способствует развитию ловкости, смекалки и координационных способностей.

«Тролль и молодцы»

Возраст: от 5 лет.

Инвентарь: нет.

Описание игры: Выбирается «тролль», которому отводится определенное место – дом (стул, дерево или даже очерченный мелом круг). Подальше от «тролля» находится «дом молодцев».

Молодцы тихо договариваются между собой, на какую работу к троллю они будут наниматься. Действия, которые они будут выполнить на этой работе, молодцы будут показывать движениями, которые должны выполняться одновременно.

Например, молодцы договорились, что они будут пильщиками дров. После чего они идут к дому тролля. Когда они приближаются к троллю, то говорят:

- Здравствуй, тролль!

- Здравствуйте, молодцы! Зачем пришли?

- На работу наниматься!

- А что вы умеете делать?

- А вот что!

После чего, они начинают молча показывать движениями, как пилят дрова. Если тролль догадывается, что ребята показывают, то говорит: «Пильщики мне не нужны!» – и с этими словами бежит ловить молодцев.

Если ему удалось поймать кого-то из молодцев, то пойманный становится троллем, сам бывший тролль становится молодцем.

Если же троллю не удалось отгадать профессию молодцев с трех попыток, то молодцы его дразнят – показывают ему «нос» и говорят:

- Не догадался – без работников остался!

Примечания: Воспитатель может немного помочь с выбором профессии молодцов.

Особенности игры: Игра средней подвижности.

Способствует формированию образного мышления, внимания и памяти.

«Домовой»

Возраст: 5-7 лет.

Инвентарь: нет.

Описание игры: Выбирается водящий – «домовой». Дети встают в круг и, взявшись за руки, двигаются по кругу со словами.

Дедушка Домовой,
Мы хотим играть с тобой.
Ты на месте повернись,
Влево, вправо наклонись,
Приседай и вставай,
Да и нам заданье дай.
Ты на печке не лежи,
Что нам делать – покажи!

Домовой в центре круга выполняет соответствующие движения. С окончанием слов дети останавливаются и повторяют движения, которые им показывает Домовой.

Примечания: Движения домового не должны повторятся.

Особенности игры: Игра подвижная, с различными движениями. Развивает внимание, воображение, память и самостоятельность.